Ouroboros

Фантастическое приключение по системе «Дневник Авантюриста»

Ouroboros

Конец 1945 года, Трансильвания. Разоренные войной румынские земли пытаются оправиться от ран и разрухи. Голод, банды мародеров, и ночные ужасы, что всегда вьются на полях сражений как стервятники, угрожают стране.

В это неспокойное время оперативники особого агентства «Уроборос», которое всю войну сражалась с оккультными силами нацистов, отправляются в деревеньку Богну среди Карпатских Гор, где в прошлом году пропал один из агентов «Уробороса», Кэрри Мюррэй.

ПРЕЛЮДИЯ

Извилистые дороги Трансильвании привели агентов «Уробороса» в деревеньку Богну, где последний раз видели Кэрри Мюррей. Следы войны повсюду, но земля постепенно исцеляется от нанесенных увечий. Время лечит, и там, где когда-то шли ожесточенные схватки, теперь желтеют осенние листья.

Буря нагоняла автомобиль агентов, но по узким и неизведанным дорогам не стоило гнать — слишком велик риск остаться погребенным под горящим остовом джипа на дне какого-нибудь ущелья.

Богну появилась внезапно, с первыми тяжелыми каплями дождя. Многие дома деревни опустели, иным давно требовался ремонт. Почерневшая от времени деревянная церковь сиротливо взирала с холма на пустые огороды, заросшее кладбище и черные провалы окон давно брошенных домов.

Агенты «Уробороса» остановились у Дэкиены Донку, вдовы, чей дом находился на отшибе. Молодая женщина посоветовала им отдохнуть с дороги и дождаться утра, прежде чем навещать старосту деревни, Михэя Ионеску. «Он все равно раньше полудня не проснется».

Поздний вечер, холод и гроза. Поиски Кэрри Мюррей начинаются…

Ночной визит

Эта история начинается в доме Дэкиены Донку, где остановились прибывшие только вечером агенты «Уробороса». Жилище вдовы представляет собой печальное зрелище. Ни еды, ни дров нет, а некогда крепкий стол покосился без мужской руки.

Дэкиена бы с радостью угостила агентов чем-нибудь, но из продуктов осталась лишь пресная каша, котелок с которой греется на еле теплой печи.

Дэкиена Донку, вдова

Молодая вдова Валериу Донку, солдата, погибшего под Сталинградом. Именно у нее остановились агенты «Уроборос». Дэкиена смирилась со своей судьбой, и понимает, что теперь новое время, и она старается как может угодить победителям

На осунувшемся, но все еще красивом лице Дэкиены играет подобострастная улыбка. Молодая вдова готова на все, чтобы угодить «победителям-освободителям».

Что знает Дэкиена:

- *Общие сведенья о всех жителях деревни.*
- *Слух о том, что в Мики Регин прятались враги Антонеску, и поэтому тогдашний правитель Румынии приказал сжечь деревню дотла.*
- *Кэрри Мюррей останавливалась у нее, но утром отправилась в старосте, и после этого Дэкиена ее не видела.*
- *Вдова надеется, что с приходом советских солдат, все в Богну наладится.*

Агенты могут поделиться с Дэкиеной припасами и помочь ей по хозяйству, что завоюет ее доверие.

В доме холодно, но дров почти не осталось, и к тому же за окном льет как из ведра. Гром напоминает канонаду. В его раскатах не сразу слышен тяжелый стук в дверь.

Дэкиена не сразу пригласит «ночного гостя» в дом — сначала она испуганным взглядом спросит позволения у агентов.

Визитер, младший вампир Клодиу, не войдет в жилище, пока не получит официального приглашения. Во вспышке молнии за его спиной, высокая худощавая фигура вампира выглядит зловеще.

«Я принес послание от Кэрри Мюррей. «Тем, кто ищет меня: уходите. Мне не нужна ни ваша помощь, ни ваша опека».

Произнеся эти слова, Клодиу поспешит прочь, к черному экипажу, который должен вернуть его в Замок Виндэкарэ.

Клодиу, слуга Носферату

Преданный слуга Виндэкарэ

Новая игрушка Хозяина ему не по душе

Лучше бежать, чем драться

***Внешность**:* Худощавый юноша с острыми чертами лица и вьющимися волосами. Ходит с тростью, хотя не хромает. Говорит тихо и таинственно.

***Мотивация**:* Клодиу выполняет приказ Гунари, но сам по себе терпеть не может мисс Мюррей — ревность гложет его. Клодиу вынужден служить юной Носферату, и делает это только из любви к Хозяину.

Характеристики: *Лв: d8, См d8, Хр d6, Сл d12, Вн d10;*
Навыки: *Драка d8, Запугивание d8, Внимание d6,Стрельба d6, Плавание d8, Метание d6;*
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 9.
Особенности:
***Боевая ярость*:** Клодиу может осуществлять две атаки в раунд, получая штраф – 2 к каждой атаке.
***Когти*:** *Сила* +d4.
***Нежить*:** +2 к *Стойкости*, +2 к попыткам выйти из *шока*. Прицельная атака не наносит дополнительного урона(если не считать сердца).
Хладнокровный: Клодиу получает две *карты действия* и выбирают лучшую.
Слабость (священные символы): персонаж может отогнать Клодиу, продемонстрировав ему священный символ. Если вампир пожелает атаковать этого персонажа, он должен осуществить *встречную проверку Характера*.
Слабость (святая вода): вампир, которого облили святой водой, получает уровень *усталости*.
Слабость (кол в сердце): вампир, получивший прицельный удар в сердце (который осуществляется со штрафом – 4), должен пройти *проверку Выносливости* против общей суммы урона. В случае успеха он получает обычный урон, в случае провала — рассыпается в прах.

Допрос с пристрастием

Агенты могут сразу наброситься на Клодиу. Младший вампир готов будет сражаться, но явно не до смерти. Угрозы (например, бросок Запугивания против Характера с подъемом), или всего одно ранение заставят Клодиу сложить оружие.

Битва с Клодиу, если до нее дойдет, должна быть скоротечной, но яростной. Пусть агенты настигнут его уже на улице, в грозу, и сражаются с нежитью во вспышках молнии.

Продемонстрируйте нечеловеческую силу Нежити — пусть Клодиу расшвыривает агентов, ломает ими заборы и даже стены. Но помните, что погибать здесь вампир не намерен.

Примечание: Как только начнется битва, черная карета Замка Виндэкарэ унесется в грозовую ночь, оставив Клодиу лицом к лицу с агентами в одиночку.

Если агенты решат допросить Клодиу, то они смогут получить от вампира немало ценной информации. Допрос можно провести как Социальный Конфликт со встречными бросками *Запугивания\Убеждения* агентов и *Характера* вампира.

Модификаторы: +2, если у агентов есть оружие, способное уничтожить Нежить. +2, если агенты нанесли Клодиу ранение.

Исход Допроса:

Ничья. Клодиу слишком предан, чтобы рассказывать подробности, но намекнет, что выполняет волю не Кэрри, но владыки Замка, и что мисс Мюррей находится именно там.

1-2. Вампир расскажет, что Кэрри Мюррей находится в Замке Гунари, и является его «гостьей». Клодиу настоятельно посоветует не злить его господина и оставить всякие попытки встретить Кэрри.

3-4. Клодиу расскажет, что Кэрри попала под чары Гунари и была обращена в Носферату. Теперь душа и тело девушки принадлежат владыке Виндэкарэ. При желании, Клодиу может отвести агентов в Замок «безопасным» маршрутом.

5+. Вампир с готовностью выдаст все, что знает о Кэрри, а также не преминет упомянуть «Дракенринг» и тот факт, что Потомок Гунари находится в руках у нацистов. Где логово Белейдигунга, Клодиу не в курсе, но готов организовать встречу с владыкой Виндэкарэ, который наверняка знает больше. Кроме того, Клодиу готов привести Кэрри из Замка прямо к агентам, если те его отпустят.

Погоня в ночи

Экипаж Клодиу:

Стойкость: 9 (2)

Скорость: *10 (18)*

Бросок Маневрирования: *d8*

Если Клодиу успел выйти из дома Дэкиены раньше, чем завязался бой, то агенты могут преследовать его черный экипаж сквозь бурю и ночь на своем автомобиле.

Дело это опасное, а черные скакуны из Замка Виндэкарэ обладают сверхъестественной скоростью и выносливостью. В темноте, по незнакомым горным дорогам, агенты на своем джипе имеют мало шансов догнать Клодиу.

«Погоня в Ночи» обыгрывается по обычным правилам погони. Она длится 5 ходов, и задача Клодиу — добраться до Замка Виндэкарэ.

Модификаторы:

- Буря и Темнота дают штраф -2 на атаку, а также штраф -2 на бросок Маневрирования для агентов. На Нежить эти штрафы не распространяются.
- Джип движется быстрее экипажа, но условия для гонок неподходящие, и бонус за скорость уменьшается до -1.

Клодиу понимает, что отправиться на дно ущелья — судьба незавидная, поэтому он прекратит убегать, если его Экипажу нанесут хотя бы 2 «ранения».

Если героям удалось остановить Клодиу, то он предпочтет сдаться. Подробности общения с младшим вампиром, см. в сцене «Допрос с Пристрастием».

Экипаж Клодиу:

Стойкость: 9 (2). Скорость: *10 (18).* Управление: *d8.*

Если же героям не удалось догнать Клодиу, то они увидят, как черный экипаж ворвется во внутренний двор некогда величественного Замка Виндэкарэ.

Вызов Судьбе — Лабиринты Замка Виндэкарэ.

Пять проверок *Выслеживания* или *Расследования* со штрафом в -2, чтобы найти истинное Логово Носферату и встретиться с ним лицом к лицу.

Другие герои могут помогать агенту совместными проверками этого же Навыка, а также *Знания (Оккультизм)* и *Внимания*.

В случае преодоления Вызова, герои находят тайное логово Гунари Виндэкарэ, но если им не удалось отыскать убежище Вампира, то они навсегда теряются в бесконечных проклятых коридорах Замка, присоединяясь к сонму населяющих крепость призраков…

События Вызова Судьбе

1 ход: Кажется, что ничего не происходит, герои просто начинают поиски. Они бродят по мрачным коридорам, окруженные призраками и следами сражения. Тот, кто вытягивает самую младшую Карту Действия, делает проверку *Выносливости* или теряет 1 степень *Усталости*, когда холод древних камней буквально вытягивает из него силы.

2 ход: Поиски привели агентов в мрачную башню. Все, кто вытянул пики или трефы, делают проверку *Ловкости* или получают 2d8 урона, когда молния внезапно ударяет в башню, разрушает ее и подставляет агентов ветру и ливню.

3 ход: По следу оккультных символов и горстей земли, агенты попадают в огромный рыцарский зал, где на стенах все еще висит проржавевшее оружие. Повинуясь злой воле, это оружие летит прямо в героев. Все герои, кроме тех, кто вытянул бубны, проходят проверку *Ловкости* или *Драки*, или же получают *1d10+1d4* урона.

4 ход: В оскверненной часовне, спрятанной в глубине Замка, на агентов обрушивается туча нетопырей. Все герои делают проверку *Характера* или теряют 1 степень Усталости, когда темные силы похищают их волю двигаться дальше.

5 ход: Наконец, агенты находят спуск в катакомбы. Кажется, они давно заброшены, но следы и мистическое присутствие говорят обратное. Герои делают проверку любой *Характеристики* на их выбор (это отражает поиски и ловушки в катакомбах). За каждую неудачу, агенты теряют 1 жетон с Вызова Судьбе. В случае провала, они теряют все жетоны.

ЗАМОК ВИНДЭКАРЭ

Крепость и логово Носферату буквально выдолблен в скале. Он мрачен и неприступен, хотя его каменные стены изранены пулями и взрывами. Одна из башен замка давно обрушилась, а зубцы выглядят как зубы старого людоеда.

Попасть в древний Замок Виндэкарэ непросто. Без приглашения и помощи, агентам останется только надеяться на крепкие руки, чтобы влезть на стену и открыть ворота изнутри (две проверки *Лазанья* со штрафом в -2). Для того, чтобы справиться со старым механизмом, необходима проверка *Ремонта*.

Коридоры и залы Замка Виндэкарэ полны призраков и ловушек. Ледяной ветер и стоны гуляют среди каменных изваяний и стен. То тут, то там, агенты могут слышать звуки боя, приказы на немецком и русском, выстрелы и крики умирающих — но стоит им войти в комнату, как видение исчезает, оставив лишь запах крови и пороха.

То тут, то там, агенты будут встречать следы присутствия Кэрри Мюррей — ее шарфик, косметику, фотографии, сигареты, оружие… Несомненно, она была здесь.

Любой мистик и просто чувствительный человек без труда ощутит колоссальное количество темной энергии, что наполняет Замок Виндэкарэ.

Чтобы найти хозяина этого проклятого места, герои должны углубиться в Замок, бросив Вызов самой Судьбе.

НОКТЮРН НОСФЕРАТУ

Так или иначе — с помощью Клодиу или своих изысканий — герои сталкиваются лицом к лицу с Носферату Гунари Виндэкарэ. В зависимости от ситуации, он встретит их во внутреннем дворе Замка (если агенты «убедили» Клодиу сотрудничать) или же в мрачном зале катакомб, у своего саркофага.

От Носферату исходит подавляющая аура темной силы, и агенты сразу понимают, что он — хозяин этой бедной земли. Пусть Замок Виндэкарэ и растерял свое величие, но сам Носферату все еще сила, с которой приходится считаться.

Носферату силен и представляет смертельную опасность для группы агентов «Уробороса». Хотя они могут атаковать древнего вампира, это не лучшее решение в данной ситуации.

Для начала, гордый аристократ будет игнорировать любого, кто провалил проверку *Убеждения*, продемонстрировав «неподобающие» манеры. Если никто из агентов не «угодил» Носферату, то он просто вышвырнет из замка темной силой. Однако, подъем на этой проверке даст +2 на последующие социальные броски.

Общение с Гунари:

- *Носферату сообщит о том, что Кэрри Мюррей — гостья в его Замке. Встретиться с ней Виндэкарэ позволит лишь при очень убедительных доводах (не меньше 2 подъемов на броске Убеждения).*
- *Гунари несомненно обмолвиться о Зигфриде Белейдигунге. Будет заметно, что Носферату очень зол на колдуна.*
    - *Если герои начнут выяснять подробности, то Гунари неохотно расскажет им о том, что нацисты основались на руинах монастыря святого Иосифа и ставят там эксперименты.*
    - *Проверка Смекалки со штрафом -2 поможет понять, что Гунари не*

Гунари Виндэкарэ

Дикая Карта

Падший владетель этих земель

Дворянин старой закалки

Время для него остановилось

Внешность: Высокий бледный мужчина в старомодном костюме. У него горделивая осанка аристократа и пронзительный, гипнотический взгляд. Говорит медленно, размеренно и величаво.

Мотивация: Зигфрид Белейдигунг похитил его Потомка, Гэнэди, чем нанес огромное оскорбление Гунари. Носферату мечтает отомстить, но не готов рисковать своей новой любовью, Кэрри Мюррей. Кроме того, Гэнэди мечтает, чтобы его, и его замок наконец оставили «в покое» — чтобы все было как в старые добрые времена.

Характеристики: *Лв: d8, См d10, Хр d10, Сл d12+3, Вн d12;*
Навыки: *Драка d10, Запугивание d12, Внимание d6,Стрельба 8 Плавание d8, Метание d8;*
Шаг: 6; **Защита:** 7; **Стойкость:** 10.
Особенности:
***Боевая ярость+*:** Гунари может осуществлять две атаки в раунд.
***Когти*:** *Сила* +d4.
***Нежить*:** +2 к *Стойкости*, +2 к попыткам выйти из *шока*. Прицельная атака не наносит дополнительного урона(если не считать сердца).
Неуязвимость: Гунари получает урон, только если задействована его Слабость. Другие атаки могут вызвать Шок, но не Ранение
***Хладнокровный*:** Гурани получает две *карты действия* и выбирают лучшую.
Очарование: вампиры способны применять *силу Кукла* в отношении представителей противоположного пола, используя вместо *сверхъестественного навыка Смекалку*. Они могут применять эту *силу* неограниченное количество раз и поддерживать её *действие* в течение неограниченного времени, но только в отношении одной цели
***Слабость* (священные символы):** персонаж может отогнать Гунари, продемонстрировав ему священный символ. Если вампир пожелает атаковать этого персонажа, он должен осуществить *встречную проверку Характера*.
Слабость (святая вода): вампир, которого облили святой водой, получает уровень *усталости*. **Слабость (кол в сердце):** Носферату, получивший прицельный удар в сердце (который осуществляется со штрафом – 4), должен пройти *проверку Выносливости* против общей суммы урона. В случае успеха он получает обычный урон, в случае провала — рассыпается в прах.

только очень зол на Белейдигунга, но и боится его.

- *Если агенты будут просить Гунари о помощи, то тот предложит им тайный проход под Карпатскими Горами, что приведет их в лабораторию. В обмен, агенты должны пообещать навсегда забыть про Кэрри Мюррей.*
- *Апеллируя к гордости Гунари и приводя другие серьезные доводы, герои могут убедить Носферату объединить усилия для сражения с нацистами.*

Модификаторы: -2 на все социальные броски, если агенты явились без приглашения. -4, если агенты убили Клодиу. +2, если агенты выразили Носферату почтение и принесли «кровавую жертву» (кубок со своей кровью).

Кэрри Мюррей

Дикая Карта

Очарованная юная Носферату

Желает лишь остаться со своим Господином

Истинные чувства спят под чарами Гунари

Внешность: Прекрасная юная особа с огненно-рыжими волосами и порывистыми движениями активной и энергичной девушки. Облачена по старинной моде, и неестественность этого наряда сразу бросается в глаза.

Мотивация: Опьяненная магией Гунари, Кэрри желает лишь быть вместе со своим любовником. Но глубоко в душе, она все еще агент «Уроборос», и понимает, какое зло может сотворить Белейдигунг, и желание остановить «Дракенринг» вот-вот вырвется наружу.

Характеристики: *Лв: d8, См d10, Хр d10, Сл d12+2 Вн d10;*
Навыки: *Драка d10, Запугивание d8, Внимание d6,Стрельба 8 Плавание d8, Метание d8;*
Шаг: 6; **Защита:** 7; **Стойкость:** 10.
Особенности:
***Боевая ярость+*:** Кэрри может осуществлять две атаки в раунд.
***Когти*:** *Сила* +d4.
***Нежить*:** +2 к *Стойкости*, +2 к попыткам выйти из *шока*. Прицельная атака не наносит дополнительного урона(если не считать сердца).
Неуязвимость: Кэрри получает урон, только если задействована его Слабость. Другие атаки могут вызвать Шок, но не Ранение
***Хладнокровный*:** Кэрри получает две *карты действия* и выбирают лучшую.
***Слабость* (священные символы):** персонаж может отогнать Кэрри, продемонстрировав ему священный символ. Если вампир пожелает атаковать этого персонажа, он должен осуществить *встречную проверку Характера*.
Слабость (святая вода): вампир, которого облили святой водой, получает уровень *усталости*.
Слабость (кол в сердце): Носферату, получивший прицельный удар в сердце (который осуществляется со штрафом – 4), должен пройти *проверку Выносливости* против общей суммы урона. В случае успеха он получает обычный урон, в случае провала — рассыпается в прах.

Молодая кровь

С позволения Гунари или благодаря помощи Клодиу, агенты могут встретиться с самой Кэрри. Их коллега попала под чары Носферату и была обращена в юного вампира. Отныне Кэрри принадлежит к Нежити.

В данный момент она полностью одержима создателем, и все ее мысли направлены на него. Однако, герои могут «достучаться» до спящей воли агента Мюррей, и тогда она поделится своими знаниями.

Сделать это непросто — герои должны взывать к Кэрри, ее чувствам долга, любви и всему светлому и хорошему, что когда-то было в ней. В самой Кэрри в этот момент происходит поединок воли.

Внутреннюю борьбу Кэрри можно продемонстрировать ее постоянными метаниями, бормотанием, шипением. Пусть она разговаривает на два голоса, пусть «воля Носферату» злится и оскорбляет агентов. Покажите, как непросто дается Кэрри Мюррей борьба с собой.

Внутренняя борьба Кэрри Мюррей

Конфликт длится 3 условных хода. Делается проверка нынешнего *Характера* мисс Мюррей-Носферату (d10) против ее «истинного я» (d6). Дикий кубик не испольщуетсяю Герои своими увещеваниями могут давать бонусы на бросок «истинного я» по правилам совместного действия.

Результат

Победа Носферату: Воля Кэрри Мюррей окончательно подавлена, и она становится истинной Носферату.

Ничья: Не в силах справиться с внутренней борьбой, Кэрри Мюррей теряет сознание.

Победа «истинного я»: На время воля и разум Кэрри возвращаются, и она может говорить с героями как агент «Уроборос».

Победа «истинного я» с превосходством в 5+ жетонов: Произошло чудо! Кэрри освободилась от дурманящих чар Носферату, и теперь ее воля свободна. Она остается Нежитью, но теперь сама вправе решать, как поступить.

Существует другой, более опасный вариант возвращения воли Кэрри: Ритуал Священных Оков Крови. Он снимает чары Носферату и кровную связь до следующего заката. Однако, проводить его очень опасно.

Общение с «настоящей» Кэрри

- *Кэрри многого не помнит, но она расскажет о том, как прибыла в Богну, а оттуда направилась в Замок Виндэкарэ.*
- *В Замке Кэрри встретила Гунари. Владыка Виндэкарэ влюбился в нее и возжелал сделать своей.*
- *Кэрри согласилась отдаться Гунари, если тот откажет в помощи Зигфриду Белейдигунгу.*
- *Разгневанный несостоявшимся союзом, нацистский колдун похитил молодого Потомка Гунари, Гэнэди, чтобы использовать его как материал для исследований.*
- *Кэрри знает, что нацисты пытаются создать армию вампиров. Белейдигунг проводит исследования в тайной лаборатории под монастырем святого Иосифа. У колдуна много сил, но его нужно остановить как можно скорее.*
- *Кэрри предложит героям заручиться помощью Гунари в этом вопросе. Вместе им наверняка удастся одолеть колдуна.*
- *Мисс Мюррей предложит агентам воззвать к гордости Гунари и нанесенному ему оскорблению, напомнить Виндэкарэ, что его долг — защищать эту землю. Но есть еще один вариант, более рискованный — взять саму Кэрри в заложники и угрожать Гунари.*

Если мисс Мюррей жива, то впоследствии она может организовать встречу героев с Гунари Виндэкарэ.

Вызов Судьбе: Ритуал Священных Оков Крови

Один из агентов использует *Знание (Оккультизм)* со штрафом в -2, чтобы за 5 ходов набрать 5 жетонов успеха. Остальные агенты в это время сражаются со взбесившейся Кэрри Мюррей. Под воздействием Ритуала, она теряет всякую человечность, превращаясь в кровожадное чудовище.

Кэрри атакует хаотически, в то время как вокруг концентрируется магическая энергия. Мощный ритуал сопровождают соответствующие эффекты — ледяной ветер, бьющиеся стекла, левитация мелких предметов…

В случае успеха, разум и воля возвращаются к Кэрри до заката. Однако, неудача превращает ее в жуткое существо, лишенное воли, но полное жажды крови. Силы ее вырастают, и героям, скорее всего грозит скорая и жестокая смерть…

Естественно, Гунари не позволит проводить этот Ритуал в своем присутствии…

Карпатские тайны

Из логова Носферату под Карпатскими горами тянутся туннели пещер, древних как мир. Этот тайный ход ведет прямо в подвалы обители святого Иосифа, где организовал свою лабораторию Зигфрид Белейдигунг.

Агентам может указать его сам Гунари, или же они могут найти его в логове, если вдруг решать сразиться и одолеют Носферату.

Проблема в том, что эти туннели населены Стрикс, или Предтечами, как называют их Носферату. Это дикие создания, жаждущие крови. В пещерах под Карпатами их великое множество. Пусть агенты ощутят, как сотни голодных глаз следят за ними. Пусть увидят целые колонии этих чудовищ, что спят среди камней.

Если Гунари отправит агентов в туннели или сам пойдет с ними, то он снабдит их особыми защитными амулетами. Если же нет, то героям придется пробиваться через полчища Стрикс, и это может стоить им жизни.

Если герои будут сражаться со Стриксами, то пусть на них нападут по 3 Стрикса на каждого из агентов. Как только две трети из чудовищ погибнет, они отхлынут прочь, чтобы больше не связываться с незваными гостями.

Стрикс
Предки современных Вампиров

Жуткие создания с горящими алым глазами. У них множество черт летучих мышей, сами они худы, движутся стремительно, но не очень отважны и предпочитают нападать массой.

Характеристики: *Лв: d8, См d4, Хр d6, Сл d8, Вн d6;*
Навыки: *Драка d8, Запугивание d6, Внимание d6*
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 7.
Особенности:
***Когти*:** *Сила* +d4.
***Нежить*:** +2 к *Стойкости*, +2 к попыткам выйти из *шока*. Прицельная атака не наносит дополнительного урона
Бесстрашные: Иммунитет к Страху и Запугиванию
***Слабость* (священные символы):** персонаж может отогнать стриксов, продемонстрировав ему священный символ. Если существо пожелает атаковать этого персонажа, он должен осуществить *встречную проверку Характера*.
Слабость (святая вода): стрикс, которого облили святой водой, получает *Ранение*.

Гуманитарная помощь

В деревне Богну совсем недавно прибыл небольшой отряд советских и румынских солдат под командованием лейтенанта Кольцова. Несомненно, утром (если агенты не уйдут из деревни ночью, в погоне за Клодиу), Кольцов заинтересуется ими.

Отряд привез в деревню муку и картофель, чтобы помочь голодающим жителям. Агенты смогут найти армейский грузовик на отшибе деревни, и к нему уже выстроится очередь женщин самого разного возраста. Молодые и старые, исхудавшие и измученные, они жаждут исцелить раны, нанесенные войной, и в их глазах — настоящая благодарность.

Андрей Кольцов встретит агентов с подозрением, проверит документы, справится о цели визита, и как долго «союзники» собираются задержаться в Богну. Вместе с Кольцовым — дюжина солдат, так что он уверен в своих силах.

При малейших подозрительных действиях, Кольцов прикажет солдатам арестовать агентов и отправить их в крупный город. В этом случае приключение для наших героев заканчивается… Если конечно они не попытаются сразиться с солдатами и одолеть их.

Герои могут попытаться привлечь Кольцова на свою сторону в битве с Носферату или нацистами. В этом случае, это будет выражаться как Социальный Конфликт со встречными бросками *Убеждения* агентов и *Характера* Кольцова.

Результаты:

Проигрыш: Лейтенант начнет подозревать героев в шпионаже и прикажет своим людям арестовать их.

Ничья. Кольцов не готов рисковать ни собой, ни своими людьми, но не будет удерживать и препятствовать агентам.

1-2. Кольцов осознает опасность и готов отправиться вместе с героями, но своих людей он за собой не потащит — война закончилась, и им нет смысла умирать.

3-4. Лейтенант предложит всем, кто желает, отправиться вместе с ним, и на его зов откликнется 1d6 солдат.

5+. Кольцов осознает всю опасность ситуации и прикажет всему отряду следовать за ним на новую битву с нацистами.

Лейтенант Андрей Кольцов

Честный советский офицер

Слишком много предательств за спиной, чтобы кому-то доверять

Война закончилась, настало время помочь людям

Внешность: Крепко-сбитый мужчина с широким лицом и усталыми серыми глазами. Прихрамывает из-за ранения. Одет в видавшую виды форму советского офицера. Собран, уверен в своей силе, но относится ко всем с подозрением.

Мотивация: Сердце Кольцова действительно болит за бедных людей Румынии. Он устал от войны, и здесь, чтобы исцелить раны, нанесенные этим кошмаром. Однако, он понимает, что опасность не миновала. Он готов вновь рискнуть жизнью, но постарается не впутывать в это своих людей.

Характеристики: *Лв: d8, См d6, Хр d8, Сл d6, Вн d8;*
Навыки: *Драка d8, Внимание d8, Стрельба d8, Маскировка d6*
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6.
Особенности:
Стремительный: *Вытягивает новую карту действия, если получил карту достоинством 5 и ниже.*
Уклонение: -1 к попаданию дистанционных атак
Оружие: Пистолет, автомат

Советские и румынские солдаты
Характеристики: *Лв: d6, См d4, Хр d6, Сл d6, Вн d6;*
Навыки: *Драка d6, Внимание d6, Стрельба d6, Маскировка d4*
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5.
Особенности:
Оружие: Пистолет, винтовка

Деревенская власть

Где-то часов в 12 дня, с агентами наконец сможет встретиться староста Богну, Михэй Ионеску. Смекая, кто теперь всем заправляет, Ионеску откажется разговаривать с героями без разрешения лейтенанта Кольцова. Как только агенты его предоставят (или убедят Михэя иным образом), староста готов будет обсудить с ними все.

Дом Ионеску мало чем отличается от остальных зданий в деревне. Ему давно требуется ремонт, и внутреннее убранство скудно и старо, как и сам Михэй. Единственная примечательная вещь в доме — большие, искусно выполненные часы. Они висят на стене и давно не работают — это подарок предыдущему старосте от владыки Замка Виндэкарэ.

Михэй не намерен ничего скрывать — чем быстрее «гости» покинут Богну, тем лучше.

Что знает Ионеску:

- *Кэрри Мюррей останавливалась у Дэкиены, как и агенты.*
- *Кэрри спрашивала старосту о немцах, и в первую очередь о Зигфриде Белейдигунге и его «новой лаборатории».*
- *Утром, после разговора со старостой, она отправилась побеседовать с Траяном Урсу, единственным выжившим из Мики Регин. Траян находится на попечении у отца Илиэ.*
- *После разговора, Мюррей отправилась в Замок Виндэкарэ.*
- *Деревенские говорят, что порой по ночам здесь видели немецких солдат. Может, мародеров, а может и что-то еще.*
- *Михэй считает, что кто-то из деревенских помогает прячущимся по округе немцам.*
- *Староста назовет двух жителей деревни, которые раньше воевали в СССР на стороне нацистов — Марку Драгои и Сильвиу Тамаш.*

Староста знает о Носферату и давно смирился с его существованием. Он неохотно будет рассказывать о нем, и все его слова сведутся к тому, что это не дело «пришлых», и что Носферату был здесь во времена его деда, и будет после его внуков.

Одним словом, задача старосты — как можно быстрее отвязаться от «гостей», и уж лучше дать им то, что они ищут.

Михэй Ионеску,

Староста Богну

Слишком стар для действий

Знает каждый камешек Богну

Поскорее бы все это закончилось

Внешность: Сухой, сгорбленный временем и обязанностями старик. Шапка надвинута на глаза, опирается на клюку. Говорит медленно, слышит плохо.

Мотивация: Михэй знает о Носферату и давно смирился с «истинным хозяином» этой земли. Он считает Виндэкарэ «меньшим злом». Ионеску не доверяет чужакам, но готов идти на контакт, лишь бы «нежеланные гости» поскорее оставили Богну в покое.

Отец Илие,

православный священник

Доживает свои дни

Смирился со Злом в этом мире

Молитва — лучшее исцеление для раненой души

Священник в небольшой, потрепанной войной церквушке. Отец Илиэ уже не молод, он вдовец и желает лишь спокойно дожить свои дни, заботясь о духовном здоровье жителей Богну.

Раньше частый гость в монастыре святого Иосифа, отец Илиэ до сих пор переживает за упадок этого святого места. Причин, по которым монахи оставили обитель, отец Илиэ не знает.

Когда-то, будучи молодым, отец Илиэ пытался противостоять Носферату и его посягательствам на кровь жителей Богну, но потом понял, что сил его не хватит, и смирился — тем более, что деревенские сами приняли эту судьбу.

Внешность: Некогда плотный и благостный священник с окладистой бородой и добрыми глазами. Теперь же истощавшая тень самого себя. Мало говорит, проводит время в посту и молитвах.

Мотивация: Отец Илиэ хочет лишь спокойно дожить свои дни. Желание освободить эти земли от кровавой власти Носферату давно погребено в глубине души, но еще осталось. Священная реликвия из монастыря Святого Иосифа также заботит его — он бы не хотел, чтобы она сгинула во тьме времен.

Разговор по душам

В церкви Богну не чувствуется особой святости, но здесь спокойно — будто бы время замерло. Почерневшие от старости бревна церкви, скромное убранство, несколько икон, следы старого пожара — война докатилась и до храма.

Отец Илиу не склонен к разговорам, предпочитая молитвы, но сможет ответить на несколько вопросов.

- *Буквально этой ночью Траян Урсу сбежал из-под опеки Илиу. Священник не сомневается, что он направился в руины Мики Регин.*
- *В свое время Кэрри Мюррей разговаривала с Траяном, но о чем шла беседа, священник не в курсе.*
- *Илиу знает горную тропу, что ведет в монастырь святого Иосифа прямо из Богну. Обычно до обители добирались через Мики Регин, и теперь «тайную тропку» уже все позабыли.*
- *Священник переживает о священной реликвии, что хранилась в монастыре — одеянии св. Иосифа. Отец Илиу утверждает, что она все еще была там, когда священник в последний раз посещал монастырь.*
- *Если герои вызовут доверие у отца Илиу, то он расскажет им о тропе и попросит добыть реликвию.*
- *За последние пару месяцев, Илиу по ночам видел в деревне немецких солдат. Также, он видел, как ночью Марку Драгои уходил по тропе с мешком, а под утро возвращался с пустыми руками.*

Что же касается Замка Виндэкарэ, то отец Илиу лишь скажет, что там живет зло, которое нужно избегать всеми средствами. «Когда-то моя вера была недостаточно крепка против этой тьмы…», — с тоской скажет Илиу, потирая старую шею и поглядывая вдаль, где за горами прячется крепость Носферату.

ДЕРЕВЕНСКИЕ ТАЙНЫ

Разыскивая подсобников нацистов в Богну, агенты неотвратимо выйдут на двух ветеранов, что вернулись в эти земли после ранения на Восточном фронте. ***Марку Драгои*** молчаливый однорукий человек, который откажется разговаривать с агентами и даже не пустит их на порог.

Если же герои будут настойчивы или применят силу, то Марку будет стоять на своем и отрицать всякую причастность к нацистам, которые все еще прячутся в Карпатах. Он может рассказать, что, кажется, видел здесь Лучиана Мокану, военного преступника, около месяца назад.

На вопросы, куда он ходил ночью, Марку откажется отвечать, но если агенты смогут развязать ему язык, то он укажет на могилу жены, похороненную за деревней, потому что она покончила с собой.

Сильвиу Тамаш также неохотно пустит в дом агентов. Как и Марку, он живет один — его жена умерла от болезни. Сильвиу может сломаться, если на него давить, но на броске *Запугивания* нужно набрать не меньше двух подъемов. Если агенты «сломают» Тамаша, то он тихо расскажет им все, что знает, и укажет на Мокану, что прячется в погребе.

Проверка *Расследования* со штрафом в -2 покажет, что в доме нередко бывают другие люди-мужчины (посуда, второпях спрятанная одежда, обувь не по размеру), а также жила молодая девушка. Как только герои начнут догадываться, Тамаш опрокинет котел с кипятком и бросится бежать!

Сильвиу Тамаш, ветеран войны

Видел все ужасы войны

Вера в «старую Румынию» еще крепка

Жизнь дочери превыше всего

Внешность: Среднего роста рано поседевший мужчина с повязкой на глазу. Движется осторожно и медленно из-за многочисленных ранений. Слова цедит неохотно, будто сквозь зубы.

Мотивация: Тамаш является «связным» нацистов в Богну, он поставляет им информацию и продовольствие, а также порой прячет солдат в доме. Он все еще предан «старой Румынии», но в первую очередь печется о жизни единственной дочери, Вайолки.

Характеристики: *Лв: d8, См d6, Хр d6, Сл d6, Вн d6;*
Навыки: *Драка d8, Внимание d6, Стрельба d6, Маскировка d6*
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5.
Особенности:
Уклонение: -1 к попаданию дистанционных атак
Оружие: -

Погоня за Тамашем это пешая погоня по обычным правилам. Однако, стоит учитывать, что это всего лишь отвлекающий маневр. В этот момент из погреба выпрыгнет ***Лучиан Мокану*** и также бросится бежать. Погоня за Мокану это также пешая погоня по обычным правилам.

Допрос Тамаша:

- *Сильвиу снабжает нацистов продуктами и сведеньями.*
- *Где конкретно расположена их база, Тамашу неизвестно, но она точно где-то неподалеку от Мики Регин.*
- *В распоряжении Зигфрида Белейдигунга около тридцати солдат, некоторые из них… «странные», как говорит Тамаш. С ними рядом неспокойно, и от них исходит злая сила.*
- *Зигфрид спас дочь Тамаша, Вайолку, и она находится в лаборатории колдуна. Сильвиу будет умолять, чтобы агенты не причиняли ей вреда.*

Допрос Мокану — социальный конфликт, с проверками *Запугивания* против *Характера* Лучиана.

Результаты допроса Мокану:

Ничья. Страх перед Белейдигунгом сильнее. Мокану лишь посоветует героям поискать их коллегу в Замке Виндэкарэ.

1-2. Лучиан расскажет, что под монастырем святого Иосифа Зигфрид Белейдигунг соорудил лабораторию, где создает новое оружие для воскрешения Рейха. Это оружие повернет время вспять и изменит исход войны. Также, Мокану сообщит, что под командованием у Лучиана 28 солдат, некоторые из них находятся под «чарами».

3-4. Мокану расскажет подробности о том, что Зигфрид захватил Потомка Виндэкарэ, Гэнэди, и использует его как «сырье» для армии Вампиров. Чтобы миновать проклятые земли Мики Регин, Мокану предложит воспользоваться «тайной тропкой» от Богну прямо до монастыря.

5+. Лучиан Мокану знает, как правильно выбрать сторону. Он предложит агентам союз — он и верные ему люди среди солдат Зигфрида, поддержат «Уроборос» в обмен на жизнь и помилование.

Лучиан Мокану, румынский нацист

Волк в овечьей шкуре

Раньше патриот, теперь — жертва страха

Жесток со слабыми, трепещет перед сильными

Внешность: Невысокий лысеющий мужчина. Одевается как крестьянин, но опытный взгляд различит в нем военного. Говорит быстро, путанно.

Мотивация: Мокану полностью зависит от Белейдигунга, но также и Зигфрид не может без Лучиана. Пока колдун крепко держит короткий поводок, Лучиан будет служить ему. Но если Мокану представится возможность сбежать от Зигфрида и сохранить шкуру, он не преминет ей воспользоваться.

Характеристики: *Лв: d8, См d8, Хр d8, Сл d4, Вн d6;*
Навыки: *Драка d6, Внимание d6, Стрельба d8, Маскировка d8, Провокация d6*
Шаг: 8; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5.
Особенности:
Уклонение: -1 к попаданию дистанционных атак
Быстроногий. Шаг +2, Бег 1d10
Оружие: Револьвер

МЕРТВЫЕ ЗЕМЛИ

Так или иначе, дорога может привести агентов «Уробороса» в Мики Регин, сожженную деревню. Это серое и безжизненное место, одинаково жуткое и днем, и ночью. Сгоревшие остовы домов, среди которых разбросаны гниющие трупы немецких, румынских и советских солдат. Нет ни ворон, ни бродячих собак — падальщики не посмели потревожить тела убитых.

Даже обычный человек ощутит, насколько пропитана злом сгинувшая деревушка. Мистики и экстрасенсы, несомненно, ощутят, что над Мики Регин тяготеет жуткое проклятье.

Герои должны пройти проверку *Характера*, чтобы отважиться ступить в эти мрачные земли. В случае неудачи, они получают постоянный штраф -2, пока находятся в Мики Регин. В случае провала, герой вообще не в силах находиться в Мики Регин.

В одной из сгоревших хибар агенты найдут Траяна Урсу. Он одержим, и чтобы добиться от бедняги хоть чего-то, нужно провести сеанс экзорцизма.

Для ритуала нужно вывести Урсу из проклятой земли, но сделать это будет не так-то просто, потому что ожившие мертвецы будут противиться этому. Чтобы вывести Урсу с проклятой земли, нужно три хода продержаться против зомби.

Экзорцизм и Траян Урсу

Заклинание Экзорцизма длится 3 хода. Требуется проверка Знания (Оккультизм) со штрафом в -2, и за 3 хода герой должен набрать 3 жетона успеха. Каждый подъем дает один жетон, каждый критический провал отнимает все жетоны.

Во время ритуала, Траяна нужно зафиксировать. Герои должны держать его — встречная проверка *Силы* против *Силы* Траяна (d10 в этом состоянии). Другие агенты могут помогать по стандартным правилам. Если герои не удержали Траяна, то он атакует экзорциста со звериной яростью, и ритуал требуется проводить сначала.

Ритуал Изгнания Проклятья.

Герои могут сотворить действительно великое дело и провести опасный ритуал Изгнания Проклятья, чтобы упокоить все души Мики Регин и изгнать злые силы из этого места.

Несомненно, это Вызов Судьбе. Мастер ритуала делает проверку *Знания (Оккультизм)* со штрафом -3, в то время как остальные герои защищают его от волны живых мертвецов.

События Вызова Судьбе

1 ход: Поднимается ледяной ветер! Мертвые солдаты встают на защиту проклятой земли. На героев нападает по одному мертвяку на каждого (за исключением мастера ритуала).

2 ход: Призрачный огонь начинает плясать на сгоревших остовах хибар! К битве присоединяются еще 2 мертвяка, один из которых идет прямо к мастеру ритуала.

3 ход: Мертвые руки вцепляются в лодыжки и тянут к земле! Герои берут дополнительную карту действия и выбирают худшую (не работает на Джокера). Еще 1 мертвяк вступает в бой.

4 ход: Жуткий вой раздается со всех сторон! Герои делают проверку *Характера*. В случае неудачи, они в Шоке, в случае провала, теряют сознание. Еще 2 мертвяка вступают в бой.

5 ход: Земля начинает ходить ходуном! Теперь осталось лишь выяснить, освободится ли земля от проклятья…

Если все закончилось удачно для героев, то небо расчистится, призрачный огонь осядет, а души найдут упокоение (не забыв сказать «спасибо» героям, прежде чем удалиться в Посмертие). Этот героический поступок несомненно заслуживает поощрения в фишку, а то и две каждому участнику.

А вот если Ритуал прошел неудачно, то земля разверзается под ногами агентов, и они падают в огромную братскую могилу, где руки сотни мертвецов разрывают их на куски…

После Ритуала, герои могут найти среди хибар Траяна Урсу и поговорить с ним.

Траян Урсу, беженец из Мики Регин

Один из немногих выживших во время странной «чистки» в Мики Регин. Траян Урсу совершенно безумен, и мало что помнит. Он находился в попечении отца Илиэ после того, как в оборванной и обгорелой одежде ночью прибрел в Богну после гибели Мики Регин.

Траян крепкий и широкоплечий, косматый и всем похож на медведя. Он практически не говорит, и в целом совершенно безобиден.

Характеристики: *Лв: d6, См d4, Хр d6, Сл d10, Вн d8;*
Навыки: *Драка d8, Внимание d4, Выживание d6*
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6.
Особенности:
Тяжелая Рука: +2 к проверкам невооруженного урона

В случае успеха, духи покидают тело Траяна, и он может рассказать все, что знает. В случае неудачи, тело Урсу не выдерживает, и несчастный погибает.

Что знает Траян Урсу?

- *Траян плохо помнит гибель Мики Регин. «Черные люди… Пришли ночью… Огонь… Чудовища…». Вот примерно и все, чем он сможет помочь в этом вопросе.*
- *Кэрри также спрашивала Траяна о сгоревшей деревне. А еще она спрашивала о немцах. Траян однажды видел, как в начале этого года к Сильвиу Тамашу приходил черный человек, колдун. Он увел дочь Сильвиу, Вайолку, а Тамаш еще был ему благодарен.*
- *Также, Траян знает, что Кэрри у церкви встречалась с «господином из Замка», прежде чем отправиться в крепость.*

Неупокоенные Мертвецы

Сгнившие, обгоревшие, истерзанные тела солдат, оживленные темными силами.

Характеристики: *Лв: d6, См d4, Хр d4, Сл d6, Вн d6;*
Навыки: *Драка d6, Запугивание d6, Внимание d4*
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 7.
Особенности:
Обломки оружия: *Сила* +d4.
Нежить: +2 к *Стойкости*, +2 к попыткам выйти из *шока*. Прицельная атака не наносит дополнительного урона (если не в голову)
Бесстрашные: Иммунитет к Страху и Запугиванию
Слабость (священные символы): персонаж может отогнать Нежить, продемонстрировав ей священный символ. Если существо пожелает атаковать этого персонажа, он должен осуществить *встречную проверку Характера*. Также, священным символом можно
Слабость (святая вода): Нежить, которую облили святой водой, получает *Ранение*.
Слабость (голова): Атака в голову дает преимущество в +2 урона

Призыв Души

В столь мрачном месте, некоторые герои могут провести некромантический ритуал и призвать сгинувшие здесь души. Мертвые много что могут рассказать о судьбе Мики Регин, «Дракенринге» и Кэрри Мюррей.

Что знают мертвецы?

- *Кэрри Мюррей нет среди живых, но и среди мертвых. Теперь она одна из Нежити.*
- *Там, где раньше монахи шептали молитвы, колдун создает армию Нежити.*
- *Те, кто носят черное, сожгли Мики Регин. Но это были не люди.*
- *Колдун «Дракенринг» бывал здесь. Он также пытается понять, кто разрушил и зачем сжег Мики Регин.*
- *Эти земли принадлежат владыке Виндэкарэ, но колдун украл у него что-то важное.*

Рунный солдат «Сердце Камня»
Характеристики: *Лв: d6, См d4, Хр d6, Сл d6, Вн d6;*
Навыки: *Драка d6, Внимание d6, Стрельба d6, Маскировка d4*
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5 (7).
Особенности:
Оружие: Пистолет, автомат
Рунное слово «Сердце Камня»: Дает +2 Стойкость и +2 на проверку выхода из Шока.

Кольцо Дракона

Нацистские солдаты
Характеристики: *Лв: d6, См d4, Хр d6, Сл d6, Вн d6;*
Навыки: *Драка d6, Внимание d6, Стрельба d6, Маскировка d4*
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5.
Особенности:
Оружие: Пистолет, винтовка

Множество дорог может привести героев в монастырь святого Иосифа. Всего туда есть 3 маршрута:

- Горная дорога, ведущая прямо через Мики Регин (известна всем).
- «Тайная тропка» из Богну, известная отцу Илиэ, вампирам и Лучиану Мокану.
- Тоннели под Карпатами от Замка Виндэкарэ, запечатанные от Вампиров священной реликвией.

Первый путь охраняется дозорными «Дракенринг», и если герои отправятся по нему, то их будут ждать во всеоружии.

За вторым путем наблюдают похуже, всего два солдата, и у героев есть шанс пробраться незамеченными.

Третий путь ведет прямо в сердце вражеского логова, и не охраняется совершенно.

Силы Зигфрида Белейдигунга.

В распоряжении колдуна нацистов 28 человек, из которых дюжина — Рунные солдаты, а также один Untotten, первый экземпляр новой армии вампиров. Сам Зигфрид — опытный маг, способный постоять за себя.

Рунный солдат «Рев Грозы»
Характеристики: *Лв: d6, См d4, Хр d6, Сл d6 (d8), Вн d6;*
Навыки: *Драка d6 (d8), Внимание d6, Стрельба d6, Маскировка d4*
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5).
Особенности:
Оружие: Пистолет, холодное оружие
Рунное слово «Рев Грозы»: Увеличивает *Силу* и *Драку* на 1 ступень. В ближнем бою наносят +2 Урона.

Сражение с такими противниками силами лишь группы агентов очень опасно. Героям стоит поискать союзников, чтобы одержать победу в этом бою.

Этапы битвы. Первая фаза.

Первое столкновение ждет агентов еще на подходе. Небольшое, аскетичное здание монастыря кажется продолжением гор. Окон почти нет, а двери настолько маленькие, что входящему приходится склонять голову. Когда-то это было место уединения, но святость и спокойные молитвы давно покинули монастырь святого Иосифа.

Рунный солдат «Вой Ветра»
Характеристики: *Лв: d6, См d4, Хр d6, Сл d6, Вн d6;*
Навыки: *Драка d6, Внимание d6, Стрельба d6, Маскировка d4*
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5.
Особенности:
Оружие: Пистолет, ружье
Рунное слово «Вой Ветра»: Дает Черту *Хладнокровный* и *Стремительный*.

Если герои подберутся незаметно, то в «прихожей» их будут ждать трое румынских солдат, которых легко застать врасплох. В противном случае, агентам придется штурмовать двери монастыря, под плотным огнем четырех бойцов.

Через два хода боя на помощь к охранникам двери подоспеют четверо из главного зала. Когда герои их одолеют, то они смогут продвинуться внутрь.

Зигфрид Белейдигунг, член «Дракенринг»

Дикая Карта

Продал душу ради страны

Колдун с черным сердцем

Истинный офицер Рейха

Внешность: Высокий, подтянутый, в неизменной черной форме офицера СС. Говорит жестко и по делу. Гетерохромные глаза Зигфрида пылают силой черной магии.

Мотивация: Белейдигунг использует Потомка Гунари, Гэнэди, для создания армии Носферату. Главная цель Зигфрида — возрождение славы Рейха, и ради этого он готов на все. При этом, Белейдигунг понимает, что рисковать нельзя — он хитер, осторожен и решителен.

Характеристики: *Лв: d6, См d10, Хр d10, Сл d6, Вн d6;*

Навыки: *Колдовство d10, Драка d8, Запугивание d10, Внимание d8,Стрельба d8, Провокация d8*
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 7.
Снаряжение: Маузер, зачарованный амулет (+2 Стойкость), зачарованный короткий меч (+2 на проверки урона)
Особенности:
Колдун: Зигфрид – Колдун с 20 пунктами Силы.
Когти: *Сила* +d4.
Хладнокровный: Зигфрид получает две *карты действия* и выбирают лучшую.
Заклинания: Стрела, Щит, Телепортация, Замедление, Взрыв
Контратака: Свободная атака со штрафом -2 против неудачно атаковавшего

Этапы битвы. Вторая фаза.

Вторая линия обороны встретит агентов в «главном зале», что по совместительству служил трапезной для немногочисленных монахов обители святого Иосифа. Крепкий стол, несколько пустых бочек, грубо обструганные табуреты — все это может служить укрытием для нацистов и их союзников.

В «трапезной» героев будет поджидать четверка Рунных солдат и еще по одному солдату на каждого из агентов (это те самые, которые должны подоспеть на помощь охранникам двери).

Этапы битвы. Третья фаза.

Пройдя мимо келий, которые представляют собой буквально вырубленные в скалах пещеры, агенты наконец доберутся до катакомб, где обосновался сам колдун. Среди захоронений монахов, меж костей и могил, расположены столы с оборудованием и замысловатые машины «Дракенринг».

В центре лаборатории на столе лежит скованный Носферату Гэнэди Виндэкарэ, и множество трубок и шлангов подходят к его телу. Вокруг Нежити суетятся ученые, чьи лица скрыты масками.

Здесь-то и произойдет решающее сражение с Зигфридом Белейдигунгом и его солдатами. Если герои проникнут сюда через тайные туннели Носферату, то встретятся только с самим колдуном, одним Untotten и 6-ью Рунными солдатами. В противном случае, здесь сконцентрируются все оставшиеся силы Белейдигунга.

Untotten

Дикая Карта

Первый удачный образец армии Нежити, создаваемой Белейдигунгом. Высокий, мускулистый нордический блондин с горящими глазами, чье тело покрыто магическими татуировками.

Чтобы отразить опасность нового вида войск, Untotten является Дикой Картой.

Характеристики: *Лв: d8, См d8, Хр d8, Сл d12, Вн d8;*
Навыки: *Драка d10, Запугивание d8, Внимание d6,Стрельба d8, Плавание d8, Метание d8;*
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 9.
Особенности:
Боевая ярость: Untotten может осуществлять две атаки в раунд, получая штраф – 2 к каждой атаке.
Когти: *Сила* +d4.
Оружие: Молот. Сила+d8
Нежить: +2 к *Стойкости*, +2 к попыткам выйти из *шока*. Прицельная атака не наносит дополнительного урона(если не считать сердца).
Хладнокровный: Untotten получает две *карты действия* и выбирают лучшую.
Слабость (священные символы): персонаж может отогнать Untotten, продемонстрировав ему священный символ. Если вампир пожелает атаковать этого персонажа, он должен осуществить *встречную проверку Характера*.
Слабость (святая вода): Untotten, которого облили святой водой, получает уровень *усталости*.
Слабость (кол в сердце): Untotten, получивший прицельный удар в сердце (который осуществляется со штрафом – 4), должен пройти *проверку Выносливости* против общей суммы урона. В случае успеха он получает обычный урон, в случае провала — рассыпается в прах.

В лаборатории есть множество опасных компонентов, которые могут взорваться в любой момент!

Когда герои одержат победу над колдуном и разрушат его замыслы, то миссия «Уробороса» будет окончательно выполнена, и угроза воскрешения Третьего Рейха в виде армии Нежити развеется в пыль.

Возможные варианты.

Союз с Носферату Гунари

Вместе с Носферату герои могут проникнуть в лабораторию «Дракенринг» через секретный туннель и напасть неожиданно. Одной из главных проблем будет то, что сначала должны войти агенты, чтобы снять печать священный реликвии.

Гунари — могучий союзник. Он без труда посеет хаос в рядах врагов. Оставьте лишь самого Зигфрида, Untotten и пару Рунных солдат — остальные же падут жертвой гнева Носферату.

Лучиан Мокану

Если агенты упустили Мокану, то нацисты будут в любом случае готовы к визиту «Уробороса» (если только агенты не воспользуются тоннелем под Карпатами). Кроме того, сам Лучиан будет среди солдат Зигфрида в третьей фазе сражения.

Если агенты «убедили» Мокану присоединиться к ним, то он будет на стороне героев, пока преимущество будет на их стороне. Кроме того, 2d8 солдат Зигфрида (не Untotten и не Рунных) поддержат Лучиана Мокану и агентов. Это может дать преимущество героям и поможет пробраться незаметно мимо патруля у тайной тропки в горах.

Если в ходе боя герои потеряют преимущество, он не постесняется выстрелить им в спину.

Рунные солдаты

На стороне колдуна — усиленные древними Рунами солдаты. Зигфрид использовал три Рунных Слова для своих союзников (таким образом, у него 3 вида Рунных солдат по 4 человека в отряде).

К счастью, для Рунных Слов есть контрзаклятья, способные не только разрушить действие чар, но и полностью нейтрализовать воинов противника.

Использование Рунных Слов происходит в два этапа:

1. Бросок *Внимания* со штрафом в -2 определяет Рунное Слово солдата. Подъем дает бонус +2 на следующий бросок.
2. Затем стандартным действием герой может произнести Контрзаклятье. Он делает бросок *Знания (Оккультизм)*. В случае успеха, Рунное Слово вспыхивает и исчезает. Все солдаты этого типа в Шоке и теряют бонусы от Рун. В случае подъема, древние буквы вспыхивают еще ярче, и все Рунные солдаты этого типа теряют сознание до конца боя.

Гэнэди

Герои могут освободить плененного Гэнэди Видэкарэ, и тогда разъяренный молодой Носферату (используйте Характеристики Кэрри Мюррей для Гэнэди) присоединится к битве. Существует 2 способа сделать это: грубой силой или разобраться с хитроумным механизмом оков.

Для механизма требуется проверка *Ремонта* со штрафом в 3. Замки будут открываться 1 ход. В случае подъема они открываются мгновенно, и Гэнэди может действовать уже на следующий ход.

Для грубой силы нужно набрать 3 жетона на проверках *Силы* со штрафом в -2.

Герои могут разрушить замыслы Зигфрида, убив беззащитного Гэнэди. На требуется стандартное действие без всяких проверок, но пока герой убивает Носферату, все атаки по нему проходят с бонусом +2.

Послесловие

Это приключение может закончиться несколькими возможными вариантами.

1) *Герои убивают Носферату Гэнэди и забирают или «упокаивают» Кэрри Мюррей.* Планы Зигфрида не нарушены, и очень скоро Европа вновь узнает ужасы войны, но теперь врагами будут чудовищные Untotten.
2) *Герои побеждают Белейдигунга.* Колдун погибает, а Кэрри Мюррей остается жить на грани жизни и смерти в виде Нежити.
3) *Герои нарушают планы колдуна, но погибают в сражении.* Амбиции Белейдигунга остановлены, и его мечта о создании армии Untotten отброшена на многие годы назад, благодаря героическому самопожертвованию. Несомненно, «Уроборос» еще встретится с Зигфридом, но сражаться с ним будут уже другие герои.
4) *Герои покидают эти места в надежде вернуться с подкреплением.* Драгоценное время упущено, и когда солдаты регулярной армии находят лабораторию, то их ждут лишь пустые ящики, да склянки. Зигфрид перебрался в другое место, и вскоре Европу захлестнет кровавая война с Нежитью...

ЗАРАНЕЕ СОЗДАННЫЕ АГЕНТЫ ДЛЯ ИГРОКОВ

Для краткости, предполагаем, что пол каждого персонажа мужской.

Герои прибывают в Богну на военном джипе (без пулемета), и при них есть все необходимые сопроводительные документы, а также запас продуктов на неделю, и по одной аптечке на каждого из агентов. Кроме того, в джипе есть 4 ручные гранаты (Класса Pineapple)

Джонатан\Жозефина Мюррей

Факты о Джонатане:

- Младший брат Кэрри Мюррей.
- С большим трудом убедил Командование, что должен участвовать в этой операции.
- Джонатан и Кэрри сироты, росли вместе и всегда помогали друг другу.
- Молодой агент, не имеющий большого опыта.

Характеристики: *Ловкость: d8\Смекалка: d6\Характер: d6\Сила: d4\Выносливость: d6*

Навыки: *Драка d8\Стрельба: d8\Убеждение d6\Маскировка d4\Вождение d8\Расследование d4\Внимание d6*

Харизма: -\Шаг: 6**\Защита:** 6**\Стойкость:** 5

Изъяны: *Верный друг, Причуда*

Черты: *Везение, +1 на выбор: Стремительный, Твердая Рука, Быстрая Реакция*

Снаряжение: *Кинжал, Револьвер (2d6+1), 18 дополнительных пуль, 6 «освященных» пуль (всегда считаются Слабостью для сверхъестественных существ), повседневная одежда, документы, распятье, фиал святой воды*

Знания Местности: *Недавние События*

Николау\Надья Инель

Факты о Николау:

- Родился в Мики Регин, деревне неподалеку от Богну
- Является Дампиром — редким видом «вампира-полукровки»
- Взят в «Уроборос» в раннем детстве, в 1939 году
- Должен время от времени пить кровь, и некомфортно чувствует себя на солнечном свете

Характеристики: *Ловкость: d6\Смекалка: d6\Характер: d8\Сила: d6\Выносливость: d6*

Навыки: *Драка d10\Выслеживание d6\Запугивание d8\Лазанье d6\Внимание d4\Маскировка d6*

Харизма: -3\Шаг: 6**\Защита:** 8**\Стойкость:** 5 (7/8)

Изъяны: *Чужак (в нем узнают Дампира), Боязнь (Солнечный Свет, малый Изъян), Дурная Привычка (крупный Изъян, жажда крови)*

Черты: *Тело Дампира (на выбор или +2 Стойкость, или +2 к проверке Характера на выход из Шока). +1 на выбор: Упорство, Именное Оружие или Бугай (отражает Силу Нежити)*

Снаряжение: *Повседневная одежда, «Меч св. Георгия» (короткий меч, всегда считается Слабостью для сверхъестественных существ), 2 «дозы» крови, документы*

Знания Местности: *Базовые*

Евгений Симонов \Екатерина Симонова

Факты о Евгении:

- Ранее был агентом Особого Отдела в СССР, аналога «Уробороса»
- Присоединился к «Уроборосу» в 1943 году, для «обмена опытом»
- Подозревается в шпионаже в пользу СССР
- Преследует невезение

Характеристики: *Ловкость: d6\Смекалка:* d8*Характер:* d8*Сила: d4\Выносливость: d6*

Навыки: *Драка d6\Стрельба d6\Знания (Оккультизм) d8\Убеждение d8\Лечение d6\Расследование d6\Внимание d4*

Харизма: -(+2)**Шаг:** 6**Защита:** 5**Стойкость:** 5

Изъяны: *Неудачник, Перестраховщик, Клятва (Верность СССР)*

Черты: *Упорство. +1 на выбор: Привлекательность, Бдительность, Защита от сверхъестественного*

Снаряжение: *Два комплекта документов, пистолет (класс Кольт 1911), 2 запасные обоймы, автомат ППШ (класс АК-47), 2 запасные обоймы, повседневная одежда*

Знание Местности: *Код «Уроборос»*

Антуан\Аннет Лаваль

Факты об Антуане:

- Странный француз, умеющий разговаривать с мертвыми
- Он и его семья — жертвы нападения вампиров
- Принадлежал к Сопротивлению, завербован «Уроборосом» в 1942-ом
- Наследник древнего, благородного рода колдунов

Характеристики: *Ловкость:* d6*Смекалка:* d8*Характер: d8\Сила: d4\Выносливость:* d4

Беседы с Мертвыми

Особый дар семейства Лаваль. Для того, чтобы призвать душу мертвеца, Антуану нужно тело покойного.

Затем он совершает проверку *Знания (Оккультизм)*, и в случае успеха, призывает душу, которая может говорить с ним.

Подъем на броске «заставляет» душу правдиво отвечать не зависимо от ее желаний.

Провал поднимает мертвеца как кровожадного зомби, который набрасывается на Лаваля. Сила действует 1 раз в сутки.

Навыки: *Колдовство d10, Запугивание d6, Знания (Оккультизм) d10, Драка d4, Стрельба d4, Убеждение d4*

Харизма: -2**Шаг:** 6**Защита:** 4**Стойкость:** 4

Изъяны: *Причуда (связана с мертвыми), Уродство (пугающий вид), Кодекс чести*

Черты: *Мистический Дар (Колдовство), Беседы с Мертвыми*

Снаряжение: *Пистолет (Класс Кольт 1911), 2 запасные обоймы, принадлежности для ритуалов (+1 на броски Знания (Оккультизм)), вычурная одежда, документы, амулеты и талисманы, ритуальный кинжал*

Силы: 3 *на выбор: Доспех, Оглушение, Ослепление, Призыв (Нежить), Путы, Ужас, Смятение*

Знание Местности: *Недавние События*

Эрик\Эри «Клэш» МакМанус

Факты об Эрике:

- Отчаянный боец, заслуживший немало наград
- Завербован в «Уроборос» уже после войны
- Это его первое задание

Характеристики: *Ловкость:* d8*Смекалка:* d4*Характер:* d6*Сила:* d6*Выносливость:* d8

Навыки: *Драка d6\ Ремонт d6\ Стрельба d8\ Вождение d8\ Лазанье d6\ Запугивание d4\Внимание d4*

Харизма: -2**Шаг:** 6**Защита:** 5**Стойкость:** 6

Изъяны: *Дурной характер, Заносчивый, Верный друг*

Черты: *2 на выбор: Ас, Везение, Твердая Рука, Бдительность, Стальные Нервы*

Снаряжение: *Револьвер, 18 запасных пуль, 6 «освященных» пуль, штык-нож, винтовка (Класса «Карабин Спенсер»), 2 запасные обоймы для винтовки, 1 обойма «освященных» пуль для винтовки, практичная одежда, именная фляжка, несколько наград, докуметы*

Знание Местности: *Базовые*

Пол\Пола Вендор

Факты о Поле:

- Был захвачен в плен, жертва экспериментов нацистов
- Спасен «Уроборосом» и был завербован
- Зигфрид Белейдигунг лично ставил на нем опыты, этим причинив Полу огромную психологическую травму

- Эксперименты «Дракенринг» дали Поле сверхъестественные способности

Характеристики: *Ловкость: d6\Смекалка: d8\Характер: d4\Сила: d6\Выносливость: d6*

Навыки: *Знание (Оккультизм) d6\Лечение d8\Выслеживание d6\Драка d4\Стрельба d6\Внимание d8\Маскировка d4\ [Суперсила]* d8

Харизма: \Шаг: 6**\Защита:** 4**\Стойкость:** 5

Изъяны: *Болезненный, Длинный язык, Боязнь (Зигфрид Белейдигунг, крупный Изъян)*

Черты: *Мистический Дар (Суперсила)*

Снаряжение: *Распятье, фиал со святой водой, пистолет (Класс Кольт 1911), 2 запасные обоймы, отличная аптечка (+1 к проверкам Лечения), повседневная одежда, документы, нож*

Силы: *1 на выбор: Стрела, Оглушение, Поток, Щит*

Знание Местности: *Недавние События*

Сэмюэль\Сандра Голдман

Факты о Сэмюэле:

- Ветеран «Уроборос»
- Был тяжело ранен в 1942-ом Зигфридом Белейдигунгом и находился на краю гибели
- Старший по званию в группе агентов
- Отличный лидер, всегда переживает за свою команду

Характеристики: *Ловкость: d4\Смекалка: d8\Характер: d8\Сила: d6\Выносливость:* d4

Навыки: *Знания (Оккультизм) d10, Стрельба d6, Убеждение d8, Внимание d6, Знание (Военное дело) d6*

Харизма: - (+2)**\Шаг:** 4**\Защита:** 2**\Стойкость:** 4

Изъяны: *Хромота, Мстительность (малый Изъян, Зигфрид Белейдигунг), Верный друг*

Черты: *Мы команда! Командный голос, +1 на выбор*: *Харизматичный, Хладнокровие, Тактик, Боевая закалка, Снайпер*

Снаряжение: *Пистолет (класс Кольт 1911), 2 запасные обоймы, обрез, 6 запасных «освященных» зарядов для обреза, благословленное распятье (+1 на бросок Характера для того, чтобы отогнать вампиров), трость*

Знание Местности: *Код «Уроборос»*

Знание Местности: Базовое

Замок Виндэкарэ

Мрачный и древний, как Карпатские Горы, Замок Виндэкарэ как каменная гробница, напоминает о минувших временах величия.

Когда-то в Виндэкарэ проживал владетель этих земель, и деревеньки Богну и Мики Регин принадлежали ему. Те времена давно прошли, но в холодных коридорах Замка все еще есть жизнь — или ее призрачное подобие.

Богну

Небольшая деревенька, пытающаяся выжить после войны. Большинство домов пусты, из мужчин остались только старики да калеки. Голод, бедность и банды мародеров угрожают Богну со всех сторон.

Михэй Йонеску, староста деревни, да отец Илиэ, православный священник, как могут стараются защитить Богну. Но сил двух старых, измученных этим тяжелым временем людей, явно не достаточно.

Мики Регин

Когда-то деревня Мики Регин процветала. У нее были перспективы стать небольшим, но богатым городком. Но удача отвернулась от Мики Регин — и в 1942-ом ее сожгли дотла — говорят, солдаты Антонеску. Настоящие причины этого жуткого действа так и остались неизвестны.

Монастырь Святого Иосифа

Руины Монастыря святого Иосифа лежат неподалеку от Мики Регин. Монастырь был покинут незадолго до сожжения деревни. Это была небольшая горная обитель, где монахи-затворники в аскезе и молитве постигали Бога. Теперь в тех местах никто более не живет, и только тишина гуляет по пустым холодным кельям.

Знание Местности: Недавние События

Замок Виндэкарэ

Мрачный и древний, как Карпатские Горы, Замок Виндэкарэ как каменная гробница, напоминает о минувших временах величия.

Когда-то в Виндэкарэ проживал владетель этих земель, и деревеньки Богну и Мики Регин принадлежали ему. Те времена давно прошли, но в холодных коридорах Замка все еще есть жизнь — или ее призрачное подобие.

Недавние События: Части Восьмой Германской Армии и их румынские союзники заняли Замок Виндэкарэ во время наступления Советского Союза. Благодаря удачному расположению, взять замок удалось только большими потерями. Следы недавних кровавых битв видны везде, и на стенах Виндэкарэ, и в самом Замке.

Богну

Небольшая деревенька, пытающаяся выжить после войны. Большинство домов пусты, из мужчин остались только старики да калеки. Голод, бедность и банды мародеров угрожают Богну со всех сторон.

Михэй Йонеску, староста деревни, да отец Илиэ, православный священник, как могут стараются защитить Богну. Но сил двух старых, измученных этим тяжелым временем людей, явно не достаточно.

Недавние События: Отряд советских и румынских солдат под командованием лейтенанта Кольцова прибыл в Богну с продовольствием и в данный момент квартируется здесь. Они — единственный шанс этой деревни на выживание.

Среди жителей Богну несомненно есть солдаты румынской армии, что сражались на стороне нацистов. Неизвестно, можно ли им доверять?

Мики Регин

Когда-то деревня Мики Регин процветала. У нее были перспективы стать небольшим, но богатым городком. Но удача отвернулась от Мики Регин — и в 1942-ом ее сожгли дотла — говорят, солдаты Антонеску. Настоящие причины этого жуткого действа так и остались неизвестны.

Недавние События: Среди обгорелых остовов Мики Регин произошло ожесточенное сражение между солдатами Восьмой Германской Армии и румынскими войсками. Солдаты Союзников потерпели бы поражение, не подоспей вовремя бойцы Советской Армии. Это место пользуется дурной славой, и говорят, что тела убитых до сих пор гниют там под карпатскими ветрами.

Монастырь Святого Иосифа

Руины Монастыря святого Иосифа лежат неподалеку от Мики Регин. Монастырь был покинут незадолго до сожжения деревни. Это была небольшая горная обитель, где монахи-затворники в аскезе и молитве постигали Бога. Теперь в тех местах никто более не живет, и только тишина гуляет по пустым холодным кельям.

Недавние События: Во время боя в Мики Регин, отряд советских солдат преследовал бойцов вермахта и загнал их в монастырь. Никто не знает, что там было, но назад никто не вернулся — ни русские, ни немцы.

Знание Местности: Код «Уроборос»

Замок Виндэкарэ

Мрачный и древний, как Карпатские Горы, Замок Виндэкарэ как каменная гробница, напоминает о минувших временах величия.

Когда-то в Виндэкарэ проживал владетель этих земель, и деревеньки Богну и Мики Регин принадлежали ему. Те времена давно прошли, но в холодных коридорах Замка все еще есть жизнь — или ее призрачное подобие.

Недавние События: Части Восьмой Германской Армии и их румынские союзники заняли Замок Виндэкарэ во время наступления Советского Союза. Благодаря удачному расположению, взять замок удалось только большими потерями. Следы недавних кровавых битв видны везде, и на стенах Виндэкарэ, и в самом Замке.

Код «Уроборос»: Агентам «Уробороса» прекрасно известно, что в этом Замке издревле обитал один из Носферату, высшей касты вампиров. Кэрри Мюррэй была отправлена Командованием для того, чтобы не допустить союза Гунари Виндэкарэ и «Дракенринг», тайного оккультного ордена нацистов. «Уроборосу» стало известно, что один из высокопоставленных членов «Дракенринг», Зигфрид Белейдигунг, присоединился к бойцам Восьмой Армии во время их отступления, и причиной этого мог быть только Носферату.

Богну

Небольшая деревенька, пытающаяся выжить после войны. Большинство домов пусты, из мужчин остались только старики да калеки. Голод, бедность и банды мародеров угрожают Богну со всех сторон.

Михэй Йонеску, староста деревни, да отец Илиэ, православный священник, как могут стараются защитить Богну. Но сил двух старых, измученных этим тяжелым временем людей, явно не достаточно.

Недавние События: Отряд советских и румынских солдат под командованием лейтенанта Кольцова прибыл в Богну с продовольствием и в данный момент квартируется здесь. Они — единственный шанс этой деревни на выживание.

Среди жителей Богну несомненно есть солдаты румынской армии, что сражались на стороне нацистов. Неизвестно, можно ли им доверять?

Код «Уроборос»: Издавна, Богну принадлежала владетелю Замка Виндэкарэ. Мистические узы власти до сих пор распространяются на эти земли. Несомненно, если Носферату и питается свежей кровью, то его добыча — жители Богну.

Мики Регин

Когда-то деревня Мики Регин процветала. У нее были перспективы стать небольшим, но богатым городком. Но удача отвернулась от Мики Регин — и в 1942-ом ее сожгли дотла — говорят, солдаты Антонеску. Настоящие причины этого жуткого действа так и остались неизвестны.

Недавние События: Среди обгорелых остовов Мики Регин произошло ожесточенное сражение между солдатами Восьмой Германской Армии и румынскими войсками. Солдаты Союзников потерпели бы поражение, не подоспей вовремя бойцы Советской Армии. Это место пользуется дурной славой, и говорят, что тела убитых до сих пор гниют там под карпатскими ветрами.

Код «Уроборос»: Земля Мики Регин переполнена темной энергией. Можно сказать, что она проклята. Командование подозревает, что за гибелью деревни стоит или Носферату, или «Дракенринг». В любом случае, неупокоенные мертвецы наверняка населяют это место, и по возможности, его стоит обходить стороной.

Монастырь Святого Иосифа

Руины Монастыря святого Иосифа лежат неподалеку от Мики Регин. Монастырь был покинут незадолго до сожжения деревни. Это была небольшая горная обитель, где монахи-затворники в аскезе и молитве постигали Бога. Теперь в тех местах никто более не живет, и только тишина гуляет по пустым холодным кельям.

Недавние События: Во время боя в Мики Регин, отряд советских солдат преследовал бойцов вермахта и загнал их в монастырь. Никто не знает, что там было, но назад никто не вернулся — ни русские, ни немцы.

Код «Уроборос»: Насколько известно Командованию, в Монастыре хранилась некая реликвия, но достоверные сведения о ней обрываются еще в конце XIX века. Ходят слухи, что Монастырь связан сетью подгорных туннелей с Замком Виндэкарэ, и Носферату использовал монахов как источник драгоценной крови, пока настоятель в начале XVIII века не «запечатал» тоннели той самой священной реликвией.